

Översikt

- Att tänka på
- Lektionens byggstenar – förslag på övningar kategoriserade under rubrikerna: Introduktion, etableringsövning, lekar och gestaltande övningar, huvudtema och avslutning
- Kommentar till drama och lärande
- Referenslista
- Vem är jag som skriver detta?

Att tänka på

Tema

Ett tema fungerar som ram och som utlösare för idéer, fantasi och oväntade kopplingar. Temat erbjuder innehållet för dramatiseringarna. Innehållet är i sin tur kopplat till kursplanerna och målen med undervisningen. Drama är en metod för lärande och utveckling av multimodala färdigheter. Nedan har jag låtit mig inspireras av temat för KUL1415 med övergripande rubrik Mitt Stockholm och infallsvinklarna Långt borta och nära, Mod och tålmod och Gränser. Men övningarna nedan kan anpassas till andra teman och ämnesområden.

Lektionens struktur

Under var och en av lektionspassets fem moment (introduktion, etableringsövning, gestaltande övningar, huvudtema och avslutning) har jag listat förslag på passande inslag. Välj en eller max två. För fler förslag se referenslistan. Strukturen är till för att succesivt bygga upp gruppens förväntningar och engagemang för det som ska undersökas och samtidigt sänka trösklarna. Viktigt är att utgå från en nivå där alla kan känna sig delaktig så att hela gruppen är med på noterna från början. Bättre att gå varsamt fram än att hasta. Det finns inget självändamål i att skapa öppenhet i en skolklass. Fokus är på samarbetet och på frågorna som ska utforskas. I dramapassen är det elevernas kreativitet som bekräftas och uppmuntras mer än en färdig produkt.

Process

Viktigt med intro och avslut som ram och för att markera att nu tar vi andra förmågor och sinnen i anspråk än vi kanske gör annars i det dagliga skolarbetet. Vi upptäcker saker medan vi i övningarna konkretiserar

situationer som vi sedan kan bilda begrepp kring. Drama utgångspunkt är att undersöka frågor, väcka nya frågor, upptäcka ämnet genom att inta olika perspektiv (roller) och detta kan mycket väl vara utmanande men det ska alltid vara lustfyllt. Anpassa övningarna så att tröskeln inte blir för hög. Förbered gärna passen i ett senare skede tillsammans med elever och låt dem prova på att leda övningar.

Utrymme

Det bör finnas en tillräckligt stor golvyta så att man kan bilda en cirkel stående eller sittande (på stol eller golv). Det bör också finnas plats att röra sig.

Kontrakt

Vanliga klassrumsregler gäller. I många av övningarna ska eleverna delas in i smågrupper (3-5 elever). Ibland är det bra att läraren delar in. Om klassen är van att samarbeta med alla kan man dela in genom att räkna eller enligt annan slumpmässig metod. Tydliga instruktioner med minimal ord-användning rekommenderas. Konkretisera genom att visa. Låt gärna eleverna reflektera i par efter varje övning kring hur det var att göra övningen och eventuellt om vilka kopplingar de ser till temat. Låt några röster sedan höras i storgrupp. Hitta sätt att se till att det inte alltid blir samma röster.

Introduktion

Öppna upp lektionen genom att föra in det tema och de frågor som ska undersökas. Dessa frågor är kopplade till ett moment i kursen. Låt eleverna associera på det du presenterar för att på så sätt aktivera förkunskaper.

Etableringsövning

Stoppsignal

Ha också en tyst signal som exempelvis handuppräckning som signalerar att eleverna ska ge dig uppmärksamheten för att ta emot nästa instruktion. Denna signal fungerar så att när en elev ser läraren räcka upp handen gör

hen också det och handuppräckningen och tystnaden sprider sig. Strax har alla eleverna tystnat.

Kull-lekar

(om rummet och sammanhanget tillåter är kullekar användbara i alla åldrar)

- 1) Pepparkakskull 2) Omvänd pepparkakskull: Stå två och två utspridda i rummet. Om du jobbar med en grupp där kroppskontakt är känsligt, låt dem då stå sida vid sida. Två personer står inte i par utan ska jaga. En person är jagare (A) och jagar den andre (B). Så snart (B) blir kullad blir rollerna ombytta. (B) kan dock rädda sig själv genom att haka i något av paren. Den person som står ytterst i paret blir då den jagade (B). 2) Omvänd pepparkakskull: När en person räddat sig och den yttersta blir avhakad blir den personen en jagare (A) istället för att bli jagad. Det blir förvirrande och det är också vitsen.
- Korv med bröd kull: Den som blir kullad blir förtrollad så att hen bara kan stå på samma ställe och ropa korv, korv, korv ...etc. För att bli räddad måste två andra personer Ställa sig runt personen och hålla varandras händer och samtidigt hoppa taktfast till ramsan Korv-med-bröd, korv-med-bröd. Då är den kullade fri igen. Om alla blir förtrollade och ingen finns att rädda har kullaren vunnit.

Hälsning och mingel

- Hopp i cirkel: Var och en står stilla och ser sig långsamt omkring i cirkeln och söker ögonkontakt. Så snart kontakt uppstår gör båda med gemensam ansats ett hopp på stället och byter sedan plats.
- Mingel med samtalstema: Eleverna ska gå runt och hälsa på varandra. Vid första passet kan man använda vanligt handslag. Nästa tillfälle kan man utveckla med andra hälsningssätt: Handflator ihop fram för bröstet, high five, näsorna mot varandra eller hitta på nya sätt. I minglet hälsar man på någon och berättar något för varandra enligt instruktion som läraren förberett. Det bör vara kopplat till temat; "berätta för varandra i mötet om en plats i Stockholm du tycker om" eller "en favoritplats långt bort från Stockholm" "Det här kallar jag mod" "Saker som jag tycker är läskigt" etc. Sedan går man vidare och ett nytt möte uppstår med hälsning och kort utbyte. Detta pågår tills läraren ger signal. Uppmuntra eleverna att ständigt hälsa på nya personer.

Dynamik mellan rörelse och stillhet (tränar lyssnande och medvetenhet om de andra)

- stanna/stopp/stanna/stopp (signal från lärare eller enligt principen; stannar en stannar alla och går en går alla)
- Stanna/gå/klappa/hoppa (en svårare variant enligt principen ovan (en-alla) men man måste vara så övertydlig i sitt kroppsspråk så att alla har en chans att hänga på när man hoppar och klappar. Denna kan man träna upp. Härligt när alla blir som en kropp.
- Identitetscirkel; alla står i ringen. En i taget som vill (ingen turordning) tar ett kliv in i ringen och säger något om sig själv: "Jag har en lillasyster" eller ""Jag har varit i Finland" eller "Jag är född utanför Sverige" eller vad som helst annat som är sant om en själv och som man är nyfiken på om andra. De som känner igen sig i påståendet tar ett kliv in. Så blir den "subgruppen" som har just detta gemensamt synligt för ett ögonblick där inne. Vid vissa påståenden får man stå ensam därinne. Och detta synliggör att vi är olika. Vissa saker har vi gemensamt med andra i en klass och andra är vi ensamma om. Den här övningen kan styras av läraren till att handla mer direkt om erfarenheter och tankar kring det tema som ska undersökas.
- Värderingsövningar; heta stolen, linjer, ja, nej och kanske, fyrhörningen (för närmare instruktion se Byreus, 2012)

Stolmonstret

Den här övningen har en hel del att lära om samarbete och strategitänk. Men säg inget om det utan låt eleverna steg för steg upptäcka och själva sätta ord på det efteråt. Jag föreslår att läraren är monstret genom hela leken så att eleverna slipper konkurrera om den rollen och istället kan upptäcka samarbetet. Sprid ut det antal stolar som där finns elever plus en stol. En stol ska alltså vara tom. Läraren står upp i ett hörn långt ifrån den tomma stolen. Om gruppen är väldigt stor kan hälften av eleverna vara publik för att sedan byta. Ta övningen steg för steg men byt grupp ofta då de som ser på kanske upptäcker möjligheter att överlista monstret. I början kommer monstret att vinna hela tiden men med tiden allteftersom gruppen upptäcker varandra och hur de kan skifta fokus har monstret tillslut ingen chans även om de tomma stolarna är många och det bara är två elever kvar. Läraren som är monstret får bara gå med knäna ihop för att få en långsam gång och målet är att hen ska sätta sig på den

tomma stolen. Eleverna ska täcka upp genom att lyfta från sin stol och sätta sig på en tom allteftersom monstret rör sig genom rummet. Då eleverna till en början bara fokuserar på stolarna kommer monstret att vinna (få en stol). En viktig regel finns och det är att om man lyft sig från en stol får man inte sätta sig på samma stol igen om man inte har suttit på en annan stol däremellan. Prova igen några gånger. Det kommer att tyckas omöjligt att överlista monstret. Plocka nu bort några elever (som nu blir publik) så att det istället blir ännu svårare. Låt exempelvis alla som är födda i januari eller liknande slumpmässigt urval få bli publik. Uppmuntra eleverna som är kvar att samarbeta mot monstret. Fortsätt att plocka bort elever tills det bara är ett par stycken kvar men fortfarande lika många tomma stolar. Alla kommer att undra hur de kommer att klara det men när de väl förstår att fokusera på monstret och varandra och släppa tanken på stolarna kommer de att vinna. Låt eleverna fundera i par vad denna övning har med temat att göra. De kommer med all säkerhet att göra intressanta kopplingar. (Denna övning är väldigt användbar om du vill få eleverna att reflektera kring hur vi kan styra uppmärksamhet och att det som fångar vår uppmärksamhet och styr vår upplevelse av världen)

Lekar och gestaltande övningar

Gissa var!

I smågrupper. Läraren har förberett antal lappar som smågrupper (3-5 elever i varje). På lapparna finns en plats i närsamhället/skolan/Stockholm (tunnelbanan, utanför korvkiosken, i vaktmästeriet, fritidsgården, på ICA, i bastun, etc). Varje grupp får dra en lapp och får en halv minut på sig att förbereda. Varje grupp visar upp en stillbild över platsen. När läraren ger signal blir statyn levande i några sekunder tills läraren ger signal igen. Läraren kan också lägga handen på en eller ett par elever i bilden och då låta delarna av statyn få röst (om hen vill annars är det helt ok att vara tyst). Det går att laborera men se till att ha bestämt en rutin som du någorlunda håller så att det blir förutsägbart. En grupp i taget visar från den plats där de befinner sig i rummet och resten blir publik. Antingen kan varje grupp få prata ihop sig om sitt svar och skriva eller så tar man det muntligt. Rätt svar ger en poäng.

Åskådaren

Dela gruppen i två halvor och ska stå på rad mitt emot varandra. Den ena halvan ska tillsammans bestämma vad de ska betrakta. Sedan ska de förstå sig att de betraktar detta: En händelse, En film, ett sportevenemang, en löptävling, en tennismatch, ett slagsmål, en skräckfilm etc. och de ska reagera på det de ser utan tal men med utrop och kroppsspråk. Den andra gruppen ska försöka komma överens om vad de tror att de andra ser på. När de kommit till ett svar ska de visa detta visuellt tillsammans. Om det är rätt applåderar den första gruppen om inte få de fortsätta tills de träffar rätt.

Vad gör du?

I par: En sätter igång och mimar en aktivitet (verb). Exempelvis "Läser". Den andre frågar: "Vad gör du?". Den första svarar på ett verb i presens som denne inte gör; exempelvis "cyklar", varpå den som frågat sätter igång med att mima cykling. Den som inte cyklar frågar: "Vad gör du?" den som cyklar säger exempelvis "jag simmar", varpå den som frågat börjar "simma"...etc.

Svara på tal (Visuellt blir auditivt och tvärtom)

Dela gruppen i två halvor som ska stå på rad mitt emot varandra. Den ena halvan ska börja med att gestalta en miljö utan ljud; bara som stillbild. Det kan vara en kö, en rockkonsert, ett övergångsställe, en matsal, en regnskog, ett akvarium, etc. Den andra gruppen som betraktar ska, när gruppen står i stillbild gestalta den miljö de ser fast nu med ljud. De ska först viskande komma överens om vad de ser och vem som ska göra vilket ljud och sedan ska de börja som på en given signal. Om det är rätt börjar den första gruppen applådera. Byt sedan roller så att den andra gruppen får prova att tolka en miljö i ljud. Gör sedan tvärtom genom att börja med ljudbilden för att sedan låta den bli visuell.

Maskiner

Ge varje elev en siffra. Elev ett går fram och gör ett repetitivt ljud och rörelse. Elev två hakar på med ett annat ljud och rörelse i relation till den första. Den tredje gör likadant. Tills alla elever (eller hälften eller fem eller vad man bestämt) finns inne i maskinen. Läraren är maskinskötare och kan vrida upp hastigheten och sänka den för att slutligen markera ett stopp. De första maskinerna man gör kan vara neutrala. Sedan kan man bygga vidare och låta dem tillverka något konkret och dessutom göra det i en bestämd attityd (avsky, vänlighet, omsorg, ilska etc).

Huvudtema

Jag är

Den här övningen kan med fördel kopplas till huvudtemat. Stå i ring. När eleverna är vana med den så kan du dela upp gruppen i mindre cirklar. En person går in i ringen och säger "Jag är... (och sedan något eller någon; ...ett träd i parken utanför ICA... polisen som kör förbi och stannar... kaninen som rymt... rädslan hos den som gått vilse... huset som ska rivas etc). Personen säger vad hen är och ställer sig i en stillbild. Nästa person går in och bygger på bilden (jag är... mannen som sitter under trädet och läser tidningen... pojken som blir utfrågad av polisen...kaninmammans som är orolig... en sten på marken etc) nästa person kommer in och nästa. När fyra personer tillsammans byggt en liten bild/historia går tre av dem ut och den som sist kom in stannar kvar och upprepar det den är "Jag är pappan som letar". Utifrån detta byggs nästa bild/historia upp. Försök hitta tempo i detta. Men ska inte behöva tänka ut något smart utan bara gå in och vara något vad som helst.

Platsen

a) Säg en plats exempelvis i Stockholm; Centralstation. På given signal går alla in i roller som skapar den här miljön. De rör sig i den och betar sig mot varandra som att alla vore på centralstation. De tar sina roller spontant. Några kanske är resenärer andra kanske är försäljare. Någon är hemlös etc. Låt det pågå ett tag. Ibland räcker det med att låta vardagslivet pågå för att sedan reflektera över sitt eget rolltagande och reflektera över platsen själv. Hur kunde det gå till för hundra år sedan just där; vilka gestalter befolkade platsen?

b) Kanske vill du som lärare gå in i roll och föra handlingen framåt; en polis som säger att alla ska ta skydd för att det finns en bombman på Forex. Då måste alla förhålla sig till det. Läraren kan också ta rollen som bombman (antagonist) för att föra handlingen framåt.

Listövning och gestaltning

Dela in i grupper. Låt varje grupp göra lista utifrån temat. Sätt rubrik. Skriv sedan alla förslag på tavlan under den aktuella rubriken. Gå igenom den dramaturgiska modellen Person, Plats, Problem, Problemupptrappning, Problemlösning. Använd gärna ett för klassen känt exempel. Varje grupp får sedan välja ett förslag från listan och utifrån denna ska de hitta på en berättelse tillsammans. Vem är huvudpersonen? Har hen hjälpare? Vilket motstånd möter hen? Var befinner hen sig? Vilket problem har hen (uppstår i konflikten mellan drivkraft och motstånd)? Hur ska denna konflikt byggas upp? Vad är det som gör att det löser sig och hur slutar det? Ge dem max 7-10 minuter att komma fram till historien. Uppmuntra dem att improvisera (ytterligare ett begrepp). Varje grupp bestämmer en rubrik på sin historia som de skriver på tavlan. En grupp i taget kommer fram på det som för tillfället utgör en scen. De säger vilka de är och var de befinner sig. Läraren får fråga om det är oklart. När plats och person plus rubrik är uttalad ger läraren signal och vi går in i "som om" verkligheten tillsammans. När uppspelet är slut ger läraren också signal och det blir applåder. Innehållet i uppspelet kan sedan bilda underlag för reflektion och begreppsliggöra fenomenen som gestaltades. Berättelserna kanske också väcker andra berättelser från verkliga livet som vill berättas. Till sen typen av resonans kan man ha en berättarstol bredvid läraren. Där någon som vill få berätta och här är det viktigt att läraren ställer frågor och summerar bekräftande det som eleven berättat. För att det ska få en form (vilket fungerar som skydd när det blir personligt). Be eleven ge berättelsen en rubrik.

Sitting down drama

Denna övning kan anknyta till en text, film eller teater. Eleverna är i grupper om fyra elever. De fyra som ska vara i roll går ut ur klassrummet en stund medan grupperna förbereder frågor. De fyra som kommer in ska ha bestämt vilka de är. De ska representera två av personerna i berättelsen men också två som inte omnämns men som finns i periferin. En kurator. En politiker. Någons mormor eller dyl. Grupperna som är kvar i klassrummet ska formulera minst två frågor per person (åtta per grupp) till karaktärerna. Ställ frågor laget runt. De som svarar är i roll och vet därför vad de ska svara. Uppmuntra dem till improvisation. Vad de än säger blir det rätt. De använder den kunskap de har och bygger vidare.

Avslutning

Kortskrivning

Avstämning i par

Avslutande runda Var och en får säga något som under passet gjort hen glad och något som var utmanande. Använd gärna en talpinne.

Kommentarer på Drama och lärande

Drama skulle kunna spela en central roll i skolans alla ämnesplaner (se Bolton, 2008). Gavin Bolton hänvisar till Huizingas homo ludens och visar att spel, lek och drama har strukturella likheter och i om vi ser fenomenet i ett historiskt och antropologiskt perspektiv utgör människans sätt att skapa ordning och mening. Att använda sig av föreställningsförmåga och fantasi och gå in i en "som om" situation skapar en distans såväl som åtkomst till känslan och erfarenheten. Detta förutsätter högre grad av abstraktionsnivå och själva görandet utvecklar förmågan att på distinkta sätt hantera energi och bryter upp fasta föreställningar kring hur saker och ting är för att istället väcka nya frågor (Bolton, 2008, s. 120ff).

Intelligenser, förmågor och nyckelkompetenser

Hjärnbarken har två specialiserade halvor. En vänster hjärnhalva och en höger. Den vänstra är målinriktad, analytisk, linjär, explicit, verbal, konkret, rationell och aktiv. Den högra är spontan, intuitiv, emotionell, holistisk, symbolisk, lekfull diffus och visuell. Viktigt för harmonisk samverkan och reflektivt handlande är att hjärnhalvorna synkroniseras så att ingen dominerar på bekostnad av den andra.

Det finns sju olika intelligenser och tre lärstilar. Intelligenserna är: visuell/spatial, taktil/kinestetisk, logisk/matematisk, verbal/lingvistisk, intrapersonell, interpersonell, musikalisk/rytmisk. De tre lärstilarna är: visuell, auditiv och kinestetisk.

EUs Nyckelkompetenser för livslångt lärande: Kommunikation på modersmålet, Kommunikation på främmande språk, Matematiskt kunnande

Lärarguide
Drama åk 7-Gy

och grundläggande vetenskaplig och teknisk kompetens, digital kompetens, lära att lära, social och medborgerlig kompetens, initiativförmåga och företagarganda, kulturell medvetenhet och kulturella uttrycksformer

”The Big Five” Göran Svanelid Lektor på LU i Stockholm identifierade fem återkommande förmågor skolans kursplaner (Lgr 11). Dessa är Analysförmåga, Kommunikativ förmåga, metakognitiv förmåga, förmåga att hantera information och begreppslig förmåga.

Referenslista

Bolton, Gavin (2008). *Drama för lärande och insikt: om dramapedagogik i teori och praktik*. Göteborg: Daidalos

Byréus, Katrin (2001). *Du har huvudrollen i ditt liv: om forumspel som pedagogisk metod för frigörelse och förändring. 2., [rev.] uppl.* Stockholm: Liber. (Finns även som elektronisk resurs)

Byréus, Katrin (2012). *Kreativa metoder för grupputveckling och handledning*. 1. uppl. Stockholm: Liber

Hägglund, Kent & Fredin, Kirsten (1997[1993]). *Dramabok*. 1. uppl. Stockholm: Liber. (Finns även som elektronisk resurs).

Johnstone, Keith (1985). *Impro: improvisation och teater*. Solna: Entré/Riksteatern

Owens, Allan. & Barber, Keith (2006). *Dramakompassen: planering, innehåll och strukturer, utvärdering och reflektion av processdrama*. Helsingfors: Draamatyö. (Finns även som elektronisk resurs)

Wilhelm, Jeffrey D. (2009). *Text och drama: drama som fördjupning av den skönlitterära läsningen*. Göteborg: Daidalos

<http://www.dramaportalen.se/>

Lärarguide
Drama åk 7-Gy

Vem är jag som skriver detta?

Maria Danielsson

Leg. Lärare sva (1-gy)/sve (1-9)

Fil. Mag i Praktisk kunskap

Certifierad Playbackteaterpedagog (CPT)

Psykodramaregissör

Mediepedagog

Verksam som Adjunkt i svenska på Södertörns Högskola,
Gymnasielärare (sva) på Huddingegymnasiet, Aktör och spelledare i Teater X
och dramapedagog i Skapande Skola, Botkyrka Kommun

PS: Detta är ett levande dokument under ständig utveckling. Har du idéer
frågor eller kommentarer är du varmt välkommen att kontakta mig:
maria.sponte@gmail.com